

# DUTY IN HEAVEN

## ●地獄で燃えろ// ●by Daniel Dee Snider

Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music  
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)  
Sale of this edition is authorized within Japan only.

### ★この曲のポイント

#### ■Guitar

スロー・テンポのヘヴィなリフで始まり、①でテンポ・アップする。どちらも重厚感のあるよく伸びる音が用いられているが、アップ・テンポの部分で雰囲気ガラッと変わるのがポイントだ。

#### ■Bass

ベースは完全にギターとユニゾンで、ギターをフォローする形のプレイとなっている。

#### ■Drums

ギター、ベースが大きくリズムをとっているので、ドラムによるテンポ・キープがバンド・アンサンブルのポイントといえるだろう。

Intro. E<sup>m</sup> D C D G F<sup>#</sup>

①(Gt.): ここでは、かなり深くディストーションがかけられている。スロー・テンポの大きなノリのメロディ弾き部分なので、特に8分の3連などでは音符の長さに気をつけよう。またチョーキングの音程にも注意すること。

②(Gt.): ベースとのユニゾンの動きだ。スローなテンポだけに、タイミングには気を配りたい。

③(Dr.): スネアとバスドラが通常のビートのときとは異なる位置に来ているため、どうしてもプレイがギクシャクしがちだ。くり返し練習して自然に叩けるよう練習しておこう。

Vo. E F#m

Gt.-I cho, cho, cho, cho, + p.

Gt.-II

Ba.

Dr.

**A**

Vo. E G Em F#m G

Wel-come to the a-ban-doned land Come on in - child take my hand Here there's no

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo. E F# G E F# G E F#

work or play — on - ly one — bill — to play — There's just five words to say — as you go

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. G F# F B Em

down down down You're gon-na Burn — In — Hell

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

④

⑤

④(Dr.) : ヴォーカルをキッカケにテンポ・アップして図がスタートする。そのため、この休符の部分には特に注意を払わなくてはならないだろう。

⑤(Gt.) : ギターはここからテンポ・アップしていくことになる。ヴォーカルのつくり出したテンポをよく聴いてプレイに入ること。

Vo. C Em Oh — Burn In Hell —

Gt.-I ⑤ 4

Gt.-II ⑤ 4

Ba. 4

Dr. 4

Vo. C Em G F# Em F# G F# You Take can't be good lieve all in the your things heart I've tell done me wrong what in do my you

Gt.-I ⑥ ⑥

Gt.-II ⑥ ⑥

Ba. ⑥ ⑥

Dr. ⑥

⑥(Dr.): バスドラのタイミングに気をつけたいところ。



Vo. B Em C Em

life see With - out ev - en  
It's black and it's dark

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑦

Vo. B A G B Em

try ing I've lived on the edge of a knife  
Now is that how you want it to be

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑦(Dr.): これは、アップ・テンポのロック・ナンバーでよく使われる2小節パターンだ。この機会にキチッとマスターしておきたい。



Vo. C Em D A

Well I've played with fire but I don't want to  
It's up to you what you do will de-

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Em

get my self burned To thine  
side your own fate

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



**A**

Vo. own Make self your be choice true now so I think mor that row it's may time be for far too a

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

**B**

Vo. turn late You're gon-na Burn In And then you'll Burn In

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑧(Gt.): 突っ込んだりモタったりしやすいので注意したい。ピッキング・ハーモニクスなどを用いて、より攻撃的にプレイしてみても面白いだろう。

⑨(Ba.): この曲では、ベースはほとんどギターとユニゾンなので安心だ、と思っていると、こんな面倒なユニゾン・リフも出てくる。開放弦を上手く利用し、スムーズなフレージングを心がけたい。

⑩(Dr.): ギター、ベースとのユニゾンだ。少しでもリズムがずれるとかなり目立つので、充分注意してプレイしよう。



**[E] 1.**

Vo. *Em* Hell *C* *Em* Oh Burn In *B* *Em* Hell

Gt.-I

Gt.-II

Ba

Dr.

**[F] 2.**

Vo. *Em* Hell Hear no evil don't you  
Hell Hear no evil don't you  
Hell Speak no evil don't you

Gt.-I

Gt.-II

Ba

Dr.



Vo. C Em B Em F#

See no evil — Oh Burn In Hell — no evil — down on me  
 Think no evil — Oh don't you Lay Hell — no evil — cause I'm free  
 don't In you Play with evil —

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. B 1x G Gt. III G F# Em F# G F#

before Burn In

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

①(Gt.): 1弦と2弦を同時にチョーキングする、いわゆるダブル・チョーキングを行っている。どちらの音程が狂ってもおかしい響きになってしまうため十分な練習が必要だ。



Vo. B Em C Em

Gt.-I graa cho. cho.

Gt.-II p. p. p. p. p. h.+p. h.+p.

Ba.

Dr.

Vo. G F# Em F# G F# B Em

Gt.-I cho. cho. cho. graa

Gt.-II p. p. p. p. p. p. p. p.

Ba.

Dr.

●(Gt.): このように同じフレーズをくり返しプレイ  
 する場合は、ウラとオモテが逆になったり、小節の  
 枠外に出てしまったりということのないように。



Vo. C Em A

Gt.-I cho. D

Gt.-II p. p. p. p. p. ⑦

Ba.

Dr.

Vo. Em

Gt.-I R. ⑨

Gt.-II 8va cho. cho. cho. cho. cho. p. p. ⑩

Ba.

Dr.

⑩(Gt.): これも2弦と3弦のダブル・チョーキングによるプレイだ。不用弦はしっかりとミュートし、ワイルドに弾こう。

The musical score is for "The Song of the Lark" by George Gershwin. It features a vocal line and guitar accompaniment. The vocal part is written in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The guitar part is written in treble and bass clefs, also in F# and 4/4. The score is divided into five systems. The first system includes a vocal line with a long note, a guitar line with a melody, and a guitar line with a bass line. The second system includes a vocal line with a melody, a guitar line with a melody, and a guitar line with a bass line. The third system includes a vocal line with a melody, a guitar line with a melody, and a guitar line with a bass line. The fourth system includes a vocal line with a melody, a guitar line with a melody, and a guitar line with a bass line. The fifth system includes a vocal line with a melody, a guitar line with a melody, and a guitar line with a bass line. The score is marked with "A" at the beginning and "Gl. III" at the end. The guitar part is marked with "Arm." (Arpeggio) and "cho." (Chord). The vocal part is marked with "p." (piano).

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Hear Hell Speak

No evil

No evil

H (4 times Repeat)



1 2 3

Vo. C Em B Em

\_\_\_\_\_ don't you See no evil \_\_\_\_\_ don't you Lay no evil \_\_\_\_\_ down on  
 don't you Think no evil \_\_\_\_\_ don't you Play with evil \_\_\_\_\_ cause I'm

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

4.

Vo. F# B Em F# B

me free \_\_\_\_\_ You're gon-na Burn In \_\_\_\_\_ cause I'm free \_\_\_\_\_ You're gon-na Burn In

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



**I** **Em** **C** **Em**

Vo. Hell no evil don't you See no evil Oh Burn In  
 Hear no evil don't you Think no evil Oh Burn In  
 Hell no evil don't you Think no evil Oh Burn In  
 Speak Hell no evil don't you Think no evil Oh Burn In

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

**B** **Em** **F#** **B**

Vo. Hell You're gon-na Burn In  
 Lay no evil down on me You're gon-na Burn In  
 Hell with evil cause I'm free You're gon-na Burn In  
 Play with evil cause I'm free You're gon-na Burn In

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

*Repeat & Fade Out*



# DON'T LET ME DOWN

●ドント・レット・ミー・ダウン ●by Daniel Dee Snider

Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music  
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)  
Sale of this edition is authorized within Japan only.

## ★この曲のポイント

### ■Guitar

このアルバムの中で一番の大作といえるであろうナンバー。アップ・テンポで、ツイン・ギターのハモリのリフがストレートな感じを出している。ウタいかたやノリなど、ピッタリ合わせたプレイを心がけよう。

### ■Bass

全音符や2分音符など、音を長く伸ばしているところが多いので、しっかりカウントしながら弾こう。また途中で弱冠ハネ気味のビートに変わるが、それも見逃がさないよう気をつけること。

### ■Drums

他のパートは音を伸ばすフレーズが多く、ドラムスだけがリズムを刻んでいることがしばしばだ。そのため、ドラムスだけでも充分ビートを出せるようにしたい。

① (Gt.): ここは、譜面では1段にまとめているが、実際はツイン・ギターでのプレイだ。この3度のハーモニーがこの曲の基本となるリフなので、ギター2本の音量のバランス、音色、チューニングやノリなどに充分注意したい。

② (Ba.): これが基本となるリズム・パターンだ。テンポの速いナンバーのため、8分音符がモタったりハネたりしないように。すべてデモット気味に弾いてしまってもよいだろう。

③ (Dr.): バスドラは8分で踏まれているが、これはおそらくツーバスによるものだと思う。バスドラひとつでチャレンジする場合、8分できちんとキープし続けることは相当困難だといえる。



81 (D.S. 1. time with Repeat)

G    Em    A    Em

Vo. Now  
You're

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Look at what you need ——— and you're what I my be.  
 you have do what I need ——— but what have I to be.  
 all that I work for ——— but that's not

①(Dr.): ここはドラムだけがリズムを打ち出している部分。リズム・キープをしっかりと行うことはもちろん、ドライブ感を出すことも忘れてはならない。



Vo. *dream - lieve give enough* *Don't Are tell me you'll all lose it*  
*Do un I have to you die too...*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *cause that you seem*  
*to let I'll have to leave*  
*show you me my live stuff*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



2. B Em F# D

Vo. Don't Let Me Down Don't Let Me

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

to  $\Phi^2$  G Em 1. 2. Em

Vo. Down Don't Let Me

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

*D.S. al Coda*



1. Coda

Vo. *Em* *C* *Em* *D* *Em* *D* *Em* *D*

Well I give you my best

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *C* *D* *C* *B* *Em* *F#* *G* *C*

so why don't you understand I'm

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

The musical score is arranged in five systems. Each system contains staves for Voice (Vo.), Guitar I (Gt.-I), Guitar II (Gt.-II), Bass (Ba.), and Drums (Dr.). The first system includes the lyrics 'Well I give you my best' and the second system includes 'so why don't you understand I'm'. Chord markings (Em, C, D, F#, G) are placed above the vocal staff. The guitar parts include various musical notations such as triplets and fingerings (3 4 5). The bass part features a consistent rhythmic pattern with triplets. The drum part provides a steady beat with various rhythmic values.

Vo. *Em D Em D Em D C*  
 pass ing the big gest test so don't cry

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *D*  
 Lend a hand Don't Let Me

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

*D.S.2. al Coda2.*

*♩<sup>2</sup> Coda*  
*B*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑤(Ba.): アタマの ♪♪ は、ドラムスとピッタリ合  
 わせること。特に ♪には気をつけよう。



This musical score is for the song "The Sound of Silence" by Simon & Garfunkel. It is a five-staff score. The top staff is for the vocal part (Vo.), which is mostly silent in this section. The second staff is for the first guitar (Gt.-I), which plays a melodic line with a "cho." (choir) marking. The third staff is for the second guitar (Gt.-II), which plays a complex, fast-moving melodic line with a "6" marking. The fourth staff is for the bass (Ba.), which plays a steady, rhythmic line with a "7" marking. The fifth staff is for the drums (Dr.), which play a complex, fast-moving rhythmic pattern with a "8" marking. The score is in the key of D major and 4/4 time. The tempo is marked "Moderato". The score is for a full band arrangement.

This musical score is for the song "The Sound of Silence" by Simon & Garfunkel. It is arranged for guitar, bass, drums, and vocal parts. The score is written in G major (one sharp) and 4/4 time. The guitar part (Gt.-I) features a prominent arpeggiated pattern in the first two staves, with dynamics marked 'p.' (piano) and 'g.' (forte). The vocal part (Vo.) is written in a high register, with lyrics "Hello, hello, good-bye" appearing in the third staff. The bass part (Ba.) provides a steady, rhythmic accompaniment. The drum part (Dr.) is a simple, steady beat. The score is divided into measures by vertical bar lines, and the guitar part includes a capo position of 7, 8, 9 in the third staff.

②(Gt.)：オルタネイト・ピッキングで3声の8分弾きを行う。ベースの4分のノリに合わせるように。なお音色は、深い歪みのかかったものだ。

⑦(Ba.) : ドラムスのフィルのあとで、心もちハネ気味のプレイとなるが、意識的にハネさせる必要はないようだ。

④(Dr.)：ここは全編、リズムがハネ気味になっているが、これについても⑦のベースと同様のことがいえるだろう。



Vo. D

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II 5 6 7 5 6 7

Ba. 7 5 7 5 7 5 5 6 5 6 5 6 5 6

Dr. // // //

Vo. Em Em C

Gt.-I cho. p. cho. gtr vib. 3 3

Gt.-II cho. p. cho. p. vib. 3 3

Ba. 5 6 5 6 7 5 7 5 7 5 7 5 7 5 7 3 3

Dr. 8 3 3



This musical score is for the song "The Sound of Silence" by Simon & Garfunkel. It is arranged for guitar, bass, drums, and vocal parts. The score is written in G major (one sharp) and 4/4 time. The guitar part (Gt.-I) features a melodic line with a capo on the 4th fret, indicated by the "capo" marking. The guitar part (Gt.-II) provides harmonic support with chords and a melodic line. The bass part (Ba.) and drums (Dr.) provide the rhythmic foundation. The vocal part (Vo.) is written for two voices, with lyrics in Italian. The score includes various musical notations such as notes, rests, chords, and dynamic markings.

**Chords:** Em, D, Em, D, Em, D, C

**Lyrics:** (Italian)

**Instrumental Parts:** Gt.-I, Gt.-II, Ba., Dr.

This musical score is for the song "The Sound of Silence" by Simon & Garfunkel. It is a 12-measure piece in the key of D major (indicated by two sharps) and 4/4 time. The score is arranged for a vocal part (Vo.), guitar (Gt.-I and Gt.-II), bass (Ba.), and drums (Dr.).

The guitar parts are highly detailed. Gt.-I includes fret numbers (12, 15, 12, 14, 14, 12) and a "cho." (chord) marking. Gt.-II includes a diagram of a barre across the first five frets. The bass part features a melodic line with notes like 5, 3, 2, 0, 2, 3, and a "cho." marking. The drum part shows a steady rhythm with eighth and sixteenth notes.

The vocal part (Vo.) is a simple melody with notes like G, A, B, C, D, E, F#, G, A, B, C, D, E. The lyrics "The Sound of Silence" are written below the vocal line.



Chord progression: D, Em, D, C, D

**Vo.** (Vocal line)

**Gt.-I** (Guitar I): Includes "cho." (choir) markings and fret numbers (20, 20, 20, 20, 20, 20).

**Gt.-II** (Guitar II): Includes fret numbers (3, 4, 5) and (5, 6, 7).

**Ba.** (Bass): Includes fret numbers (5, 7, 5, 3, 3, 3, 5, 5, 5, 5).

**Dr.** (Drums): Includes various rhythmic patterns and accents.

Chord progression: E, Em, D, Em

**Vo.** (Vocal line): Includes lyrics: "If Head that held ap high points you well".

**Gt.-I** (Guitar I): Includes "cho." (choir) markings and fret numbers (20, 20).

**Gt.-II** (Guitar II): Includes fret numbers (1, 2, 3) and (5, 6, 7).

**Ba.** (Bass): Includes fret numbers (5, 5, 5, 5, 5, 5).

**Dr.** (Drums): Includes various rhythmic patterns and accents.



Vo. heart what can I hand say \_\_\_\_\_ I flesh don't want and you

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em D

5 6 7

Vo. blood to \_\_\_\_\_ hurt \_\_\_\_\_ I make just want a man \_\_\_\_\_ play \_\_\_\_\_

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em

1 2 3



1. 0 2. Em F Em F# D

Don't Let Me Down

Gt. I

Gt. III

Gt. II

Ba.

Dr.

D G Em Em

Don't Let Me Down \_\_\_\_\_ Don't Let Me

Gt. I

Gt. II

Ba.

Dr.

Repeat & Fade Out



# HOT-1 era the beginning

●恐怖の館 ●by Daniel Dee Snider

Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music  
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)  
Sale of this edition is authorized within Japan only.

★この曲のポイント…………… A) Captain Howdy/キャプテン・ハーディ

## ■Guitar

ノリのゆったりしたヘヴィなナンバー。こういった曲では1拍の長さが重要になってくるので、音符をよく見て記譜されているとおりの長さまで充分音を伸ばしたい。音色としてはディストーション・サウンドだが、なめらかなものであり、また冒頭の効果音やレコーディング時のエフェクト処理によって曲を盛り上げている。

## ■Bass

プレイはあくまでもシンプルなものだが、ヘヴィさを出すように。

## ■Drums

特に難しいところはないようだ。ヘヴィなノリを出すことさえ心がけておけば、特に問題はないだろう。

## B) Street Justice/ストリート・ジャスティス

### ■Guitar

「キャプテン・ハーディ」がスローで重厚な曲調であるのに比べ、こちらはより攻撃的なものになっている。またアドリブだが、これはペンタトニックを中心としたフレージングである。

### ■Bass

フィルインも少なく、ほぼルートのみを淡々と弾く。といったプレイだ。フィルインは、コード・トーンの中の音を用いて、自分なりに弾いてみてよいだろう。

### ■Drums

この曲のキメ手はバスドラだ。細かく踏んでいるところが多いので、譜面をよく見てひとつも逃がさないように。なおハイハットの開き具合にも気をつけること。

## A) Captain Howdy ■キャプテン・ハーディ

Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music  
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)  
Sale of this edition is authorized within Japan only.

Intro.  
Em

①(Ba.): カ一杯弾いて、うなるような音を出したいところだ。

②(Dr.): トップ・シンバルは、リズム・キープとしてではなくオカズのひとつとして使われているので、パターン全体のリズムにクセがつかないように注意すること。

③(Gt.): ここではディストーションを用いているようだが、4小節分きれいに伸びる音を選びたい。



A

Oh it's so nice to see you all in-side my dreamy lit-tle  
 Don't try to leave the doors are lock-ed and on-ly I have got the key  
 I'm over-joyed at all the games I'm play-ing here—with you to-day

cho.

3

Mute

4

5

Em Em G Em G D

world

And it's so nice to be with all you love-ly lit-tle boys and  
 For-get the win-dows they're nail-ed shut and board-ed up so you can't  
 But I'm so sad the par-ty's over and we can no long-er

6

Mute

③(Gt.): 右手の腹でミュートを行いながら、心もち  
 抑え気味にプレイしよう。

⑤(Dr.): 1拍1拍を目一杯伸ばすような気持ちで。



Vo. *Em* *Em G Em G D* **B** *A* *A* *G G#*

girls see play

Make your-selves com-fort-able My place is so di-vine  
 You'll love the light show—Oh I'm sure you'll think it's swell  
 You think you're go-ing home to your own lit-tle bed

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *A* *to* *Em*

Don't you think it's won-der-ful Say yes you're on my time Stay away— from Cap-tain How - dy Stay away  
 When they go off you're wel-come to— my liv-ing hell  
 But that's im-pos-si-ble You can't sleep when you're dead

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥(Gt.): 空ピックのリズムに特に気を配り、これでノリを出そう。

⑦(Ba.): 8分休符ではしっかり休み、8分音符のほうはテヌート気味にプレイしたい。



Em D A A G G#

Vo. from Cap-tain How-dy

Gt.-I cho. cho. p. cho. cho. h.

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo.

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. cho. 8va cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba.

Dr.



E<sub>m</sub>

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

cho.

cho.

D.S.

F<sub>m</sub> Coda E<sub>m</sub>

From Cap-tain How-dy Stay away

⑧(Gt.): ハンマリングやプリングは用いずに、すべての音をピッキングして弾いている。一見かなり難しそうではあるが、規則的なフレーズなので、はじめのひとかたまりを指に覚え込ませ、あとはフレツ

トと弦を移動させていく、といった感覚で弾いてみるとよいだろう。



Vo. *From Cap-tain How - dy Stay away From Cap-tain How - dy Stay away*

Gt. I *cho.* *g.* *cho.* *Gt. III* *p. p.*

Gt. II

Ba.

Dr.

Vo. *From Cap-tain How - dy Stay away From Cap-tain How - dy Stay away*

Gt. I *cho.* *cho.* *cho.* *cho.*

Gt. II

Ba.

Dr.

*Fade Out*



# B) Street Justice ■ストリート・ジャスティス

Copyright ©1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Siredest Music  
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)  
Sale of this edition is authorized within Japan only.

Intro Gm A B<sup>7</sup>

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

A Gm

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑨(Gt.): 単音ではミュートし、和音ではノン・ミュートとなっている。キチッと弾きわけたい。



Vo. <sup>A</sup> in the broad day light <sup>B<sup>b</sup></sup> So un - ex - pect - ed <sup>A</sup> lame the knife

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. <sup>Gm</sup> a child's scream <sup>A</sup> sliced through the air

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo.  $B^b$  A  $B^b$   $G_m$   
 But no — one came — or seemed to care — No —

Gt.-I Mute Mute

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑩

⑪

⑫

Vo. A  $B^b$

Gt.-I Mute Mute Mute

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑬

⑩(Gt.): ⑩での注意点に加え、ここでは弾き放しのタイミングにも気をつけなければならない。シンバルとジャストのため、少しでもずれると格好がつかないのだ。

⑪(Ba.): ギター、ドラムとともに2小節パターンのくり返したが、ベースだけは1小節フレーズだ。これはテンポ・キープの要となるものなので、充分注意してプレイしたい。

⑫(Dr.): バスドラの動きがかなり細くなっている。特に2小節3・4拍目のパターンには気をつけること。



Vo. 8  
C Gm

The man's de - scrip - tion  
 The man was caught and  
 The mob as sem - bled

Gt.-I Mute Mute

Gt.-II

Ba.

Dr. D.S. time tacet

11

12

Vo. A  
B<sup>b</sup>

brought did lit - tle good  
 be - fore a judge  
 smoke filled the air

A lo - cal stran - ger  
 Who had just return - ed  
 And marched in an - ger

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr. (X) (X) (X) (X)



Vo. A A Gm

from the neigh - bor - hood \_\_\_\_\_ Those — little kids \_\_\_\_\_ ooh  
 from a three drink lunch \_\_\_\_\_ His law - yer yer scream - ed \_\_\_\_\_ you  
 to do what's \_\_\_\_\_ fair \_\_\_\_\_ To bring to jus - tice \_\_\_\_\_

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. A Bb

\_\_\_\_\_ he must left be hind \_\_\_\_\_ With their man - gl - ed lives \_\_\_\_\_  
 this soul less him free thing \_\_\_\_\_ And off he went \_\_\_\_\_ on a  
 And show the \_\_\_\_\_ oth - ers \_\_\_\_\_

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo. *A* and their tor-tured minds Since he didn't seem to care then don't you  
tech ni-cal i-ty Since the low don't seem to care then don't you  
what evil brings Now be-fore you shake your head think if it

*B<sup>b</sup>*

Gt.-I Mute

Gt.-II Mute

Ba. *D.S. time Tacet*

Dr. *D.S. time Tacet* *D.S. time Fill*

Vo. *C* think it's on-ly fair Call for Street Jus-tice — Let no — mer-cy  
think it's on-ly fair why should parents  
was your child — instead

*Chorus B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> D<sup>b</sup> Gm A B<sup>b</sup>*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑩(Ba.): 3拍を基本とした2小節フレーズ。前のめりになりがちなので要注意だ。また2小節3・4拍目は重たいノリで。

⑪(Dr.): 手で叩くスネアとシンバルは3拍フレーズの2小節パターン、足で踏むバスドラは1拍ずつという部分だ。どうしても手でのプレイが突っ込みや

すいため、手と足のインディペンデンスを心がけてプレイしたい。



Chorus

Vo. *A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> Gm A*  
 show cry Call for Street Jus-tice — Don't let him go —  
 How many have to die

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

[E] *Gm A*

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo.  $B^b$  A  $Gm$

Gt.-I cho. cho. p. cho. cho. p. cho. cho. p. cho. p. cho. p. cho.

Gt.-II cho. cho. p. cho. cho. p. cho. cho. p. cho. p. cho. p. cho.

Ba.  $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$

Dr.  $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$

Vo. A  $B^b$

Gt.-I p. cho. p. cho. h. p. cho. cho. p. cho. cho. p. cho. p. cho. p. cho. p. cho.

Gt.-II p. cho. p. cho. h. p. cho. cho. p. cho. cho. p. cho. p. cho. p. cho. p. cho.

Ba.  $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$

Dr.  $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$



Vo. A

Gt.-I p. cho. p. p. p.

Gt.-II Mute

Ba.

Dr. D.S.

F Gm  
Coda

Justice —

Vo. A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup> Gm A

Tell me — what you'd do Call for Street Jus-tice —

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo.  $B^b$   $A$   $B^b$   $A$   $B^b$   
 Pray this — is n't true Call for Street Jus-tice —

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. cho.  
 cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba. 4 4

Dr.

Vo.  $A$   $B^b$   $A$   $B^b$   
 Why should — par - ents cry Call for Street Jus-tice —

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.  
 cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba. 4 4

Dr.



A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup>  
Call for Street Jus-tice —

Vo. How many have to die

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba.

Dr.

A B<sup>b</sup> A B<sup>b</sup>  
Call for Street Jus-tice —

Vo. When slime es capes the law We'll even up

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba.

Dr.

Fade Out



# I wanna rock

●アイ・ウォナ・ロック ●by Daniel Dee Snider



Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music  
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. [Japan]  
Sale of this edition is authorized within Japan only.

## ★この曲のポイント

### ■Guitar

この曲の特徴は、何といってもクライ・ペイパーを用いてのギター・ソロだろう。特にペダルの踏みかたには注目してもらいたい。


### ■Bass


比較的ベースの役割りが重要となるナンバーだ。図の  のリズムでのプレイには他のパートのフォローがないので、しっかりと16分を出すように注意しよう。なお指でプレイする場合は、 を中中人か人人中の順にするとよいだろう。

### ■Drums

一部16分音符で叩いているところもあるが、ノリはあくまでも大きくとった8ビートである、ということを念頭に置いてプレイしたい。



①(Ba.) : アタマの4分休符と各小節の  は、他のパートと息を合わせて。

②(Dr.) : バスドラの  は他のパートとのユニゾンになるが、リズムの中心はドラムスであるということを忘れないでほしい。



Vo. D E C A rock G D E G A Rock G

I want to rock I Wan-na Rock

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. D E C to <sup>B</sup>A A(onD) A(onG)

Turn it down — you say But all I got to say to you is time and time again I say  
There's a feel — in' that I get from nothing else and there ain't nothin' in the world that makes me

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo. A G D A A(onD) A(onG)

No no no no no no no  
Go go go go go go go

Tell me not to play All I got to say to you when you tell me not to play I say  
Turn the power up I've waited for so long so I could hear my favorite song so let's

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. A A(onG) A G D C G D

No no no no no  
Go go go go go

So if you ask me why I like the way I play it  
When it's like this I feel the music shooting through me

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑤(Gt.): ここは、4 拍分音を伸ばしたあとピタッと音を切ること。

⑥(Gt.): 譜面は8分音符と8分休符で記してあるが、実際は4分音符よりも少し短めに切る感じで弾いてほしい。

⑦(Ba.): 8分休符、16分休符はしっかりカウントして休もう。概して休符が長くなりがち(音のほうがかたくな気味になりがち)なので注意したい。1・2小節3拍目の16分音符は、他のパートの音の間にくい込むような感じに。



Coda

Vo. G C G A D A Rock Rock Rock Rock E G

There's on-ly one thing I can say to you I Wan-na Rock Rock Rock I Wan-na  
 There's noth-in'else that I would rather do I Wan-na

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

D.S.

Vo. Rock Rock Rock Rock E C rock rock rock rock I Wan-na

Rock Rock Rock I want to rock rock rock I Wan-na

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥(Ba.) : 4分休符をしっかり感じ、他のパートとピッチリタイミングを合わせること。

⑦(Dr.) : リズムにクセがついてしまわないよう、あくまでタイトに叩こう。



Rock Rock Rock I Wan-na Rock

Vo. E A G D E G

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

A G D E C A G D E G

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

●(Gt.): ここでは特に、クライ・ベイビーのペダル  
のニュアンスをよく聴きとってもらいたい。







Vo. D E C A Rock G D E C A Rock G Rock

I Wan-na Rock I Wan-na Rock Rock

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba.

Dr. 4 9

Vo. D Rock E G A Rock G Rock D Rock E C A rock G rock

Rock I Wan-na Rock Rock Rock want to rock rock

Gt.-I cho. p. cho. R- cho. cho. p. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba.

Dr. 9

⑨(Dr.): ラストに向けて盛り上がりを見せるパターン。バスのドラがモタらないように注意することだ。

Fade Out



# S.M.F.

## ●S.M.F. ●by Daniel Dee Snider

Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music  
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. [Japan]  
Sale of this edition is authorized within Japan only.

### ★この曲のポイント

#### ■Guitar

イントロには♯拍子が、また曲中にも♯拍子が交えてあり、構成の凝ったものとなっている。またアドリブの速弾きが聴かせどころだといえるだろう。

#### ■Bass

この曲のベース・パートは、バックিং・ギターとのユニゾン部分が多い。シンコペーションがかなり多用されているため、重めのノリでプレイするように。

#### ■Drums

特に難しいリズム・パターンはなく、またフィルもシンプルなものだ。思い切って叩いてみよう。

Intro.

G D A G D

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

①(Gt.): 曲中のテンポを頭に入れて♯拍子をカウントしよう。なお④の4小節前からの、%E音での8分弾きはミュートを行いながら。



Vo. A G D G F# Em

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. G F# Em G F# A Em G F#

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Black sheep of the fami ly  
Caught up in their wor ries  
We're the ones that live it

②(Ba.): この曲の基本となるパターン。これは2小節フレーズになっており、1小節目では1拍目のみ4分音符になっているので注意したい。また2小節3・4拍目は、安定感のある重いビートで。

③(Dr.): タム、バスドラ、スネアでリズムを作り出している。シンプルなパターンではあるが、4拍目のタムがカッコーイイので注目。またバスドラは確実に

に1拍ずつ、決して走ったりしないよう気をつけること。



Em G F# Em G F# Em

Vo. noth - ing like the rest      sepa - rate from the oth - ers      fail - ing all their tests  
 and to - mor - row's dream      miss - ing all the liv - ing      milk without the cream  
 We're all real - ly free      And if they think that we're sick      then sick is what we'll be

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

G F# to A G F# A G F#

Vo. Can't they see you're dif - fer - ent      so hun - gry and so lean  
 They think you're so fool - ish      Uh liv - ing for to - day

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo. Em G F# Em G F#

Car You're a walk - ing won - der You're a met-al ma-chine ——— Oh  
ing just what you think not what oth - ers say

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

**B** A G A G F# Em G D

look and you' ll see — you're — alot like and me You're an S M F  
Join with us — oh — how they'll scream and fuss

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

④ (Ba.) : 1拍半フレーズ部分だ。こういったシンコペーションのパターンは一見簡単そうだが、ジャスト・ビートで刻んでいくのは思いのほか難しい。心して取り組もう。

⑤ (Dr.) : ギター、ベースとユニゾンのシンコペーションだが、バスドラだけは1拍ずつ踏んでいる。このバスドラのリズム・キープがしっかりしていれば、

全体のシンコペーションが走ったりモタったりすることはないだろう。



Vo. G F# D G F# Em G D D

You're an S M F You're an S M F You're an

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. G F# Em G F# 1. 2. C A G A G A G

S M F All right all right

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo. A G A G F# Em

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. G F# Em A G A G A G

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥(Gt.): 6連符でのライト・ハンド奏法だ。まずゆっくりしたテンポでひとつずつ確実に把握し、次第にテンポ・アップしていくとよい。



Vo. A G A G A G  $\frac{1}{2}$   $\frac{1}{2}$  C

Gt.-I cho. p. cho. cho. p. cho. p. g. p. g. p. cho. p. cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑦

Vo. D G F#

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. vib.

Gt.-II

Ba.

Dr.

D.S.

♢ Coda

A G

Scream it loud — Know what you

⑦ (Gt.): かなり速いパッセージだが、1音1音を大切に弾くことを忘れてはならない。



Vo. A G F# D Em G D G F#

are be proud You're an S M F You're an S M

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Em G D G F# Em G D G F# Em

F You're an S M F You're an S M F

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



# Play Punky

## ●ステイ・ハングリー ●by Daniel Dee Snider

Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music  
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)  
Sale of this edition is authorized within Japan only.

### ★この曲のポイント

#### ■Guitar

いかにもアルバムオープニングにふさわしいアップ・テンポのナンバー。構成はシンプルなものだが、要所要所にアーミングやフィードバックを用いて変化をつけている。なおギター・ソロでの2本のかけ合いは、あらかじめ考えられたもののようだ。

#### ■Bass

ベースの基本的なフレーズはひとつで、あとはコードのルート音を2分音符または全音符のみでプレイするという、非常にシンプルなものだ。まずはリズムにのることだろう。

#### ■Drums

勢い何よりも大切なドラミングだ。シンバルの使いかたが工夫されており面白い。

①(Ba.): ドラムスとユニゾンという感じのリフなので、リズムをとるのは楽だろう。1弦と3弦もしくは4弦を使うことももちろん考えられるが、開放弦を用いてとなり合った弦を弾くほうがプレイしやすいはずだ。

②(Dr.): 2小節2拍目ウラのみトップ・シンバルを使っている。なかなかニクイところ。

③(Gt.): Gt.-IとGt.-IIでアーミングのタイミングをしっかりと合わせること。



Am G(onA) Am

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

G(onA) F E C G Am

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

④(Dr.) : ここからは完全にハイハットのみだ。走りやすいところなので注意しよう。



Am

Are you feel hunt er ing the the fire  
fire hunt er is and the hunt fad

Gt.-I

Gt.-II

Ba

Dr.

4

G(onA)

Am

G(onA)

ed ed Are you ready get to ex your sight plode Are you  
ed ed Keep your tar feel in in your sight more Don't be  
And you can't feel it no more If you're

Gt.-I

Gt.-II

Ba

Dr.

4

4



Am G(onA) Am

Vo. dreams side and track-ed or desires shunt-ed Rid-ing down an  
 tired and over-rat ed Let pre me tend show ers  
 you

Gt.-I 4

Gt.-II 4

Ba. % % % % %

Dr. % % % % %

G(onA) B F G

Vo. o - pen road I'm like a  
 feel your bite And if you  
 to the door Ex pect no

Gt.-I 4

Gt.-II 4

Ba. % % % %

Dr. % % % %



Am G F G Am

Vo. run away  
start to slide  
sym - pa - thy

a heat nev with out a home  
There's er none show to you're weak  
had

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

G F G Am

Vo. Oth ers feel can laugh and play  
Don't you've your got to hide  
Open your eyes and see

I'll  
Re  
There's

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo. B A Ab E B A Ab E

fight for ev ery inch I take I'm des-per-ate to the bone Stay  
mem ber what you're fight-ing for re mem-ber what you seek  
no room for the wan-na-bees the has beens or the bad

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

C D.S. time BIS

Vo. Am G(onA) Am

Hun gry Feel the fire Stay Hun

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo. *G(onA)* *Am*  
 gry Don't ex - plode Stay Hun - gry with de .

Gt.-I 4

Gt.-II 4

Ba.

Dr.

Vo. *G(onA)* *F* *E* *C* *G* *D.S. time BIS to*  
 si re Stay Hun - gry You 're a Stay for

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Am

Vo. lone Be All the right

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

D

F G Am G

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑤ (Gt.) : Gt.-I と Gt.-II で 2 小節ずつのかけ合いになっている。特に Gt.-I のフレーズは、ハンマリングやプリングを多用したものだ。アップ・テンポのナンバーなので 2 小節間にキチッと入るよう気をつけ



Vo. F G Am G

Gt.-I p. h.+p. h.+p. p. h.+p. h.+p. II II

Gt.-II p. h.+p. h.+p. p. h.+p. h.+p. 17 17

Ba. 4 4

Dr. 4

Vo. F G Am

Gt.-I p. h.+p. h.+p. p. h.+p. h.+p. 5 5

Gt.-II p. h.+p. h.+p. p. h.+p. h.+p. 17 17

Ba. 1 3 5 5

Dr. 1 3 5 5



Vo. F E C G Am If your

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr. D.S.

Vo. Coda Am long

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



# THE DEAD

## ●ビースト ●by Daniel Dee Snider

Copyright ©1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music  
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)  
Sale of this edition is authorized within Japan only.

### ★この曲のポイント

#### ■Guitar

イントロのギターに象徴される重厚なナンバーだ。ヘヴィな音作りを心がけてプレイしたい。またソロ部分では、ライト・ハンド奏法も用いられているため細かいところにも注意しよう。

#### ■Bass

ミディアム・テンポのノリの重い曲だ。ピックで弾く場合には音質がブライต์になるので、重低音を持ち上げ気味にしてやるとよいだろう。

#### ■Drums

バスドラは16分で踏んでいる。こういった場合どうしても音量が小さくなりがちなので、なるべく大きな音が出せるまで練習したい。

**Intro.**  
Am

Vo. Gt.-I Gt.-II Ba. Dr.

①(Gt.): ゆったりしたノリでプレイしたいところ。  
またヴィブラートのニュアンスにも注意すること。

②(Ba.): Aのオクターヴ・フレーズ。各小節2拍目  
のグリス・ダウンでは、充分音を伸ばしたい。



Am B C B G Am

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Am A

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

You can hear the thun-der  
You won't hear a foot-step

③(Ba.): 8分でくってから「フ」のパターンに入る。この「フ」は、ピックを使うのであればダウン・ダウン・アップ、指で弾くのであれば人人中(または中中人)の順で。

④(Gt.): 右手の腹でミュートを行いながら弾こう。ベース、ドラムスとのノリの一致も忘れずに。

⑤(Dr.): バスドラとスネアのみのパターンだ。右手でハイハットなどを刻んでいないと、どうしてもリズムがバラつきやすくなるので注意したい。



Vo. *long be-fore the storm com-in' up on you But you can't hear the lion when he stalks his prey Mov-in' like a snake he's in com-plete con-trol He's mov-ing like a shad-ow creep-ing up on you This killer knows his busi-ness he is the pred-a-tor* *Am*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *And like a si-ren's call he's gon-na have his way — You are his on-ly tar-get you're his on-ly goal — You'd better run for-get your pride — What will you say what will you do —* *B C G Am B*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥(Gt.): 効果音的に用いられているフレーズのため、ハッキリした音よりも、むしろ輪郭のぼやけたような音のほうが好ましい。ディレイやリバンプなどを用いるとよいようだ。

⑦(Dr.): 1小節目はバスドラとスネアのコンビネーション、2小節目は他のパートとユニゾンになっている。1小節目のバスドラでは、8分休符をしっかりと休んで突っ込まないこと。また2小節目のスネアは、フラム打ちを交えたマーチング・パターンだ。



Vo. 
  
Don't make a stand just step aside Your wild-est night-mare's com-in' true If you don't have what it takes Don't try to play you'll lose your stakes Re- There is noth-ing you can say No way to change he won't de-lay This If you play you're bound to lose Don't roll the dice don't turn the screw Just

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑦

⑧

to 
  
mem-ber this at least It's the na-ture of The Beast It's the na-ture of the Beast

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑨

⑧(Dr.) : ここからは、ツーバスのセットでなければ  
おそらくプレイは不可能だろう。用意できないとき  
は、⑨1小節目のパターンで代用してもよい。







♩ Coda

Vo. F Am

Beast It's the na-ture of the Beast It's the na-ture of The

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Am B C B G Am

Beast It's the na-ture of the Beast

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



# the price

## ●ブライス ●by Daniel Dee Snider

Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music  
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)  
Sale of this edition is authorized within Japan only.

### ★この曲のポイント

#### ■Guitar

このアルバム中唯一のバラード・ナンバー。イントロではソロ、バッキングともディストーション・サウンドで始まり、④からはヴォーカルが入ってくるためか、コーラスのかかったノーマルに近い音色でのプレイ（アルペジオ弾き）となる。そして⑤で再びディストーション・サウンドでのプレイに戻る。各々のイントネーションに注意し、確認しながら弾くこと。

#### ■Bass

16ビートを感じさせるラインが出てくるが、テンポは遅いのでそれほどプレイしづらいものではないだろう。

#### ■Drums

パターン自体はシンプルなものでも、フィルインはドラマチックなものが多くなっている。思い切り派手に叩いてほしい。

Intro.

F C F C(onE) F C Dm

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

①(Gt.): ここは大きなノリのメロディ弾きだが、1音1音を大切に弾こう。なおアタマのチョーキングは、音程に注意しキチッと1音半上げるようにしたい。

②(Dr.): シンプルなパターンだが、バスドラをカー杯撞むような心がけてほしい。

③(Ba.): 2拍目の16分音符部分のG音とA音は、ハンマリングでつないでもよいだろう。ただしいずれにしても粒のそろった音で弾くこと。



Vo. F C F C(enE) F C Dm

Gt.-I h. p. cho. ①

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. A B<sup>b</sup> C Dm B<sup>b</sup> C Dm

How long I have want - ed this dream to come true  
Time seems to have fro - zen but the mind can be fool - ed

Gt.-I

Gt.-II p. p.

Ba. ① ②

Dr. 1, 2x

①(Ba.): 1小節3拍目アタマの16分音符の切り具合がポイント。また2小節2拍目の16分休符にも注意しよう。

②(Gt.): Dmコードの3拍目に出てくる1/8でのブリッキングは、小指で行っているものようだ。



Vo. B<sup>b</sup> C Dm B<sup>b</sup> C Dm

And as it ap - proaches \_\_\_\_\_ I can't be-lieve I'm through \_\_\_\_\_  
 As the days pass I dis - cov-er \_\_\_\_\_ Des-ti-ny just can't be ruled \_\_\_\_\_

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

(1xtacet)

⑤

[B] F C Dm Dm C B<sup>b</sup> F C Dm

Vo. I've tried Oh how I've tried for a life Yes a life I thought I knew Oh it's The Price  
 Hard times Oh hard times for the prize Yes the prize I thought I knew

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥

⑤ (Dr.): いかにトウイステッド・シスターらしい  
 フィル。派手にキメたい。



Vo. *F C F C(onE) F C Dm*  
 we got-ta pay and all the games we got-ta play makes me won-der if it's worth it to car-ry on Cause it's a game

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *F C F C(onE) F C Dm*  
 we got-ta lose though it's life we got-ta choose and The Price is our own life un-til it's done

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑦(Ba.) : ⑥と同様、4拍目でプリングを用いてもよいだろう。



2. [C] Dm B<sup>b</sup> C Dm

Vo. [Musical notation]

Gt.-I [Musical notation] ⑧ cho. cho. vib. vib. g. cho. g.

Gt.-II [Musical notation]

Ba. [Musical notation]

Dr. [Musical notation]

F C Dm Dm C B<sup>b</sup> F C Dm

Vo. [Musical notation] Oh it's The Price ⑨ vib.

Gt.-I [Musical notation] g. g. cho. cho. cho. cho. cho. vib.

Gt.-II [Musical notation]

Ba. [Musical notation]

Dr. [Musical notation]

⑧(Gt.): ここは心もちミュート気味に。また1拍に6つの音をピタッと収めるよう気をつけること。

⑨(Gt.): 大きなノリのメロディ弾きだ。スラーやヴィブラートのニュアンスを大事にしながら、またチャッキングの音程にも気を配ってプレイしよう。



**[D]** F C F C(onE) F C Dm

Vo. — we got-ta pay and all the games we got-ta play makes me won-der if it's worth it to car-ry on — Cause it's a game

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

F C F C(onE) F C Dm

Vo. — we got-ta lose — though it's a life we got-ta choose and The Price is our own life un-til it's done — Oh it's The Price

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Repeat & Fade Out



# We're Not Gonna Take It

●ウイア・ソット・ゴナ・テイク・イット ●by Daniel Dee Snider


Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music  
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)  
Sale of this edition is authorized within Japan only.

## ★この曲のポイント

### ■Guitar

軽快な8分の刻みは、曲調によくマッチしたもの。ギター2本のディストーションの深さは多少異なっているが、この曲ではやや浅めの音色のものが前面に出ているようだ。

### ■Bass

基本的には  を弾き続けるというオーソドックスなプレイではあるが、音使いが特徴的だといえるだろう。

### ■Drums

イントロのパターンがバツグンにカッコイイ。これはぜひビシッとキメてもらいたい。また5拍以降も、シンプルながらパワフルなドラミングになっている。

Intro.



●(Dr.) : 2小節4拍目のウラはRLRの手順で。3連がピッタリリズムにはまるまで練習しよう。



**A**

Vo. We're Not Gon - na Take — It No — We ain't gonna take — it Oh We're Not Gon - na Take

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. — It any - more —

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo. B E A E

We've got the right to choose and there ain't no way we'll lose it This is our life  
 We'll fight the powers that be just don't pick our des - ti - ny Cause you don't know us  
 Oh you're so con - de - scend - ing your gall is nev - er end - ing We don't want noth -  
 Your life is trite and jad - ed bor - ing and con - fis - cat - ed If that's your best

Gt.-I 1x

Gt.-II 1x

Ba. ③

Dr. ②

Vo. B E C E B

to 1. E

this is our song We're Not Gon - na Take It No  
 you don't be long  
 in' not a thing from you  
 your best won't do

Gt.-I 1x

Gt.-II 1x

Ba. ④

Dr.

②(Dr.): 実にシンプルなパターンだが、逆に奥が深いので気を抜かないこと。

③(Ba.): E/B/E/A-というコード進行で、Eコード以外のところではルート以外の音も用いたリフとなっている。単調さを避けるにはよい方法だといえるだろう。

④(Ba.): ③と同じコード進行だが、こちらは2小節パターンのリフでのプレイだ。



Vo. E A E B E D<sup>#</sup>  
 We ain't gonna take — it Oh We're Not Gon - na Take — It Any - more

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. C<sup>#</sup> B E D<sup>#</sup> C<sup>#</sup> B D<sup>#</sup> D D  
 Oh

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

♩: Coda

♩: 2. D D

Mute

Mute

D.S.I. al Coda1.

⑥

⑤(Gt.): ロックン・ロールなどによく見られるスタイル。8分のクイを大切に、メリハリをつけること。

⑥(Dr.): ハイハットやトップ・シンバルなどによるテンポ・キープがないので、走ったりモタったりしないように注意しよう。



Vo. C<sup>#</sup> B E F  
 oh oh oh oh oh We're right yeah — We're free yeah — We'll

Gt.-I Mute

Gt.-II Mute

Ba.

Dr.

Vo. F B F B  
 fight yeah — You'll see — yeah — oh — oh — We're Not Gon - na Take — It No

Gt.-I to  $\Phi^2$

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo.   
We ain't gonna take— it Oh We're Not Gon - na Take — It any - more

Gt.-I 

Gt.-II 

Ba. 

Dr. 

Vo.   
Don't wait

Gt.-I   
Arm.

Gt.-II   
Arm.

Ba. 

Dr. 



Vo. E A E B E

Gt.-I Arm. Arm. Arm.

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. B E B E A

Gt.-I Arm. cho. cho. Arm. Arm.

Gt.-II cho. cho. Arm. Arm.

Ba.

Dr.

⑦(Gt.) : Gt.-IIはGt.-Iに対して3度上でのハモリになっている。これは大きなノリでのメロディ弾きだ。タイミングを大切に、アーミングも絶妙にキメたい。



Vo. E B E D<sup>#</sup> C<sup>#</sup> B

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Coda

N.C.

We're Not Gon - na Take

D.S.2  
al Coda2

Vo. — It No We ain't gonna take — it Oh We're Not Gon - na Take — It any - more

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.



Vo. B E B E

We're Not Gon - na Take — It No ——— We ain't gonna take

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. A E B E B

— it Oh We're Not Gon - na Take — It any - more ———

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Repeat &amp; Fade Out